



# Musique et ambiance sonore dans les films de fiction : formes et fonctions de l'ambiance sonore et narrative

Rémi Bernard

## ► To cite this version:

Rémi Bernard. Musique et ambiance sonore dans les films de fiction : formes et fonctions de l'ambiance sonore et narrative. Sciences de l'ingénieur [physics]. 2016. dumas-01357218

**HAL Id: dumas-01357218**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01357218>**

Submitted on 29 Aug 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright





BERNARD Rémi

Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)

---

Université d'Aix-Marseille

---

Mémoire de Master professionnel

Musique et ambiance sonore dans l'œuvre  
cinématographique : Formes et fonctions de l'ambiance  
sonore narrative dans la fiction

Travail réalisé sous la direction de Rémi ADJIMAN

Avril 2016

## **REMERCIEMENTS**

Je tiens à remercier en premier lieu mon directeur de mémoire Rémi ADJIMAN et Jean-Michel DENIZART dont les réflexions m'ont guidé dans mes recherches.

Merci bien sûr à tous les professionnels qui m'ont accordé du temps de discussion : Cyrille AUFORT, Daniel DESHAYS, Michel FANO, Thierry LEBON, Carlos Henrique GUADALUPE SILVEIRA, Déborah STAUFFER.

Je tiens à saluer mes amis et camarades étudiants avec qui les discussions fructueuses m'ont aidé à avancer.

Merci enfin à mes parents et Maïlys pour leur soutien et amour inconditionnel.

## Musique et ambiance sonore dans l'œuvre cinématographique : Formes et fonctions de l'ambiance sonore narrative dans la fiction

Au cinéma, ambiance sonore et musique sont rattachées à deux corps de métiers différents, respectivement, le montage son et la composition musicale.

Pourtant de nombreux films, notamment dans le domaine de la fiction, semblent faire se croiser ces deux univers dans un but esthétique. A première vue, l'ambiance est un repère spatio-temporel pour le spectateur et peut éventuellement présenter des caractéristiques esthétiques du point de vue du monteur son. Mais, comme tout élément de la construction audiovisuelle, elle s'inscrit dans un cadre narratif.

Dans sa constitution, l'ambiance sonore semble partager des paramètres avec la musique, élément narratif du cinéma. C'est par rapprochement de forme et de structure que l'on essaiera de déterminer les modalités d'expression narrative de l'ambiance sonore, ses formes et fonctions.

### **Mots-clés :**

Narration  
Ambiance sonore  
Musique  
Postures  
Paysage sonore  
Organisation  
Continuum



## TABLE DES MATIERES

<b>Introduction .....</b>	<b>8</b>
<b>I. Caractériser l'ambiance.....</b>	<b>10</b>
I.1. Ambiance : terme polysémique .....	10
I.2. Ambiance sonore .....	11
I.2.a. Repères historiques et esthétiques .....	11
I.2.b. Rapport écriture-technologie.....	13
I.3. Différentes fonctions pour l'ambiance sonore .....	15
I.3.a. Fonctionnelle .....	15
I.3.b. Territoire.....	16
I.3.c. Narrative .....	16
<b>II. Musique et narration .....</b>	<b>19</b>
II.1. Mises en scène de la musique .....	19
II.1.a. Codes et attentes du spectateur .....	19
II.1.b. Dépasser les codes.....	21
II.2. Narration par l'écoute .....	22
II.2.a. Ambient .....	23
II.2.b. <i>Field recording</i> .....	24
<b>III. Collisions de l'ambiance et du musical.....</b>	<b>26</b>
III.1. Formes.....	26
III.2. L'organisation de l'ambiance et de la musique.....	29
III.2.a. Alternance.....	29
III.2.b. Assemblage .....	30
III.2.c. Fusion.....	32
III.3. Vers un continuum : la partition sonore.....	37
<b>Conclusion .....</b>	<b>39</b>



# Introduction

Dans le processus de post-production d'un film, les éléments sonores sont répartis selon différentes catégories : voix, bruitages, ambiances et musique. Cette discrimination est visible sur la time-line du monteur son et du mixeur.

Théoriciens, pratiquants du son, enseignants se rejoignent sur la question de la narration par le son. Raconter une histoire ne relève pas exclusivement de l'image, du scénario et le son peut bénéficier d'une vraie mise en scène au service de la narration. Ce sont d'ailleurs ses possibilités sur le hors-champ qui sont souvent exploitées.

Ainsi, les voix participent à la narration, les bruitages le peuvent aussi et représentent un effet synchrone lié à l'image le plus souvent. La musique, dissociée du travail de l'équipe son, intervient dans des temporalités différentes. Le musicien, de par son statut d'auteur est naturellement en lien avec le réalisateur et il est clairement admis que la musique de film doit au maximum exprimer un prolongement de ce que l'on voit à l'image.

Reste alors l'ambiance, élément sonore hors de la temporalité de l'image mais déterminant le cadre de la narration. Elle serait donc spontanément le fond sur lequel le discours narratif se développe. Elle représenterait le milieu, l'atmosphère avec une fonction d'immersion du spectateur.

Que ce soit au cinéma, dans le jeu vidéo ou la muséographie, on remarque que la musique tend régulièrement vers des formes et fonctions de l'ambiance sonore : cadre du développement de la narration, création d'atmosphère, immersion... Ces fusions sont parfois maladroites et peuvent témoigner d'une volonté de facilité musicale mais il s'agit d'une pratique qui se généralise.

Ainsi, au cinéma, de nombreuses bandes sonores sont composites au point que l'on sait plus déterminer ce qui relève du travail de l'équipe son ou du compositeur (en témoigne le terme « *sound-designer* » utilisé à tort et à travers qui contribue à brouiller les pistes). Alors, des liens entre ambiance et musique se font naturellement, sans théorisation apparente.

La question que l'on pose est de savoir si l'ambiance sonore de l'œuvre audio-visuelle peut être narrative : qu'est-ce qu'une ambiance sonore narrative ?

Au delà du caractère immersif propre à l'ambiance, peut-elle participer à la narration cinématographique ? Quelles formes une ambiance sonore narrative peut-elle avoir et quelles fonctions peut-elle occuper ? Pour mieux comprendre ses formes et fonctions, nous la mettrons en parallèle avec la musique, élément sonore du cinéma s'inscrivant aussi dans la durée.

Nous nous focaliserons sur la bande sonore de l'œuvre audiovisuelle fictionnelle. Cette bande sonore peut se construire à l'écriture du scénario, au moment du tournage... Mais l'objet de l'étude porte sur les liens entre l'ambiance sonore et la musique. L'ambiance sonore se construit réellement au montage son et le compositeur intervient souvent à ce moment-là. C'est donc dans la phase de post-production d'un film que monteur son et musicien sont sollicités.

Dans une première partie intitulée « **Caractériser l'ambiance** » nous nous focaliserons sur cette notion du point de vue du monteur son. Quels sont les enjeux propres à l'ambiance ? Nous verrons s'il y a une fonction narrative à ce son d'ambiance que le spectateur perçoit souvent sans y prêter attention, comme un marqueur, une identité sonore du lieu où se déroule la scène.

On peut changer de point de vue et s'axer sur les termes « **Musique et narration** » avec pour objectif de cerner quelles sont les principales fonctions de la musique au cinéma créant des codes et des attentes chez le spectateur. Nous verrons aussi que des formes de narrations musicales abstraites existent sans l'image.

D'un point de vue d'analyse perceptive et par concordance de forme avec l'ambiance, des paramètres d'analyse de musique à l'image peuvent ainsi être appliqués à l'ambiance sonore. Une fois les formes et les fonctions cinématographiques de l'ambiance et de la musique mieux définies, nous aurons un socle solide pour étudier les « **Collisions entre l'ambiance et le musical** ». Ces deux univers ont des paramètres communs et cette partie fera donc écho aux deux premières puisqu'elle fait le lien entre l'ambiance du monteur son et la narrativité par la musique. Nous nous pencherons plus spécifiquement sur l'organisation du son et de la musique dans l'œuvre audiovisuelle qui permet à terme l'organisation d'une « partition sonore »

Bien que la filmographie de ce mémoire comprenne beaucoup d'œuvres différentes, nous nous axerons en détail sur des films qui présentent des intérêts au niveau de l'ambiance et de la musique dans leur intégralité. Nous nous focaliserons sur *Renoir* de Gilles Bourdos (France, 2012), *Lost Highway* de David Lynch (USA, 1997) mais aussi *Stalker* d'Andrei Tarkovski (URSS, 1979). Ces films de nationalités et d'époques différentes posent la question de l'interaction son et musique pour former une ambiance sonore narrative. Dans des domaines propres à eux, ces films ont en commun une représentation plastique et sonore personnelle et démontrent les possibilités cinématographiques de l'utilisation de l'ambiance et de la musique dans le cadre de la narration.

# I. Caractériser l'ambiance

## I.1. Ambiance : terme polysémique

Notre étude évoluera donc dans le cadre de l'œuvre audio-visuelle. Mais il est important en premier lieu de définir ce qu'est l'ambiance afin de bien comprendre les enjeux de ce terme polysémique que l'on retrouve aussi par exemple en architecture, urbanisme ou en anthropologie. Voici une première définition possible de l'ambiance :

*« Ensemble des caractères définissant le contexte dans lequel se trouve quelqu'un, un groupe ; climat, atmosphère  
D'ambiance, se dit d'un éclairage atténué, tamisé, d'une musique qui facilite la détente et l'intimité. »<sup>1</sup>*

Cette définition du dictionnaire tente de cerner ce qu'est l'ambiance de manière générale et focalise rapidement sur l'éclairage et la musique, deux champs artistiques en rapport à l'œuvre audio-visuelle.

Une autre définition possible de l'ambiance est celle que propose le CRESSON, centre de recherche Grenoblois sur les thèmes de l'espace sonore et de l'environnement. Elle sera vue à travers le prisme de l'architecture, de l'urbanisme, mais nous intéresse car elle est très attachée à la terminologie, au champ lexical et au renvoi sémantique par analogie. Une de leur définition de l'ambiance est celle ci :

*« Ensemble constitué par le milieu (air) et l'enceinte (parois, corps rayonnants) ».*

On peut facilement déplacer cette définition dans le champ audio-visuel : l'ambiance est l'ensemble des caractéristiques d'un milieu : l'émission, la propagation, la réfraction de l'onde sonore... Par exemple, la réverbération d'une pièce fait bien partie de « l'ensemble des caractères » définissant le contexte dans lequel se trouve le son.

En anglais, le CRESSON associe les termes : « *Atmosphere* » au sens de climat et atmosphère mais aussi « *Surroundings* » et « *Mood* »<sup>2</sup> Les termes analogues sont : atmosphère, cadre, climat, décor, entourage, environnement, milieu, paysage.

---

<sup>1</sup> Dictionnaire Larousse en ligne : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais-monolingue>

L'aspect « *mood* » est intéressant pour nous aussi mais il ne s'agit pas de l'ambiance du montage son. Toutefois, ambiance sonore et musique peuvent être toutes deux pensées en termes de « *mood* » c'est à dire d'humeur et de climat musical.

De ces définitions on peut donc relever pour le cadre de notre étude l'importance du milieu, c'est à dire des caractéristiques acoustiques dans lesquelles le son se propage. Mais aussi les notions de détente et d'intimité que nous aborderons plus tard via la musique.

## I.2. Ambiance sonore

### I.2.a. Repères historiques et esthétiques

Pour préciser le terme d'ambiance au niveau de l'audio-visuel, on peut se référer à la définition qu'en donne Michel Chion : « *On appellera son ambient le son d'ambiance englobant qui enveloppera une scène et habite son espace, sans qu'il soulève la question obsédante de la localisation et de la visualisation de la source {...} On peut les appeler aussi des sons-territoire, parce qu'ils servent à marquer un lieu, un espace particulier de leur présence continue et partout épandue.* »<sup>3</sup>

Michel Chion en donne une définition territoriale, décrivant une forme et une fonction. On peut donc mettre l'ambiance en opposition à l'effet sonore qui comme son nom l'indique, est caractérisé par sa ponctualité. Daniel Deshays évoque en plus de cela la question de la posture :

*« Le terme est polysémique c'est sûr, mais chez un preneur de son de plateau si c'est une chose précise, pour un monteur et un mixeur c'est la même chose. Si pour un musicien c'est autre chose, ce sera spécifique à son univers c'est à dire à la posture musicale dans laquelle il se tient. Mais ce ne sont pas les mêmes champs. Et si l'un pénètre l'autre c'est un troisième cas... »*<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> « Equivalents étrangers de ambiance : ANGLAIS :

1) Atmosphere (climat, atmosphère.)

2) Surroundings (1- environnement, entours. 2- alentours, environs, cadre, décor).

3) Mood (au sens d'humeur et climat musical). » Tiré du cours intitulé « *Les ambiances : concepts fondamentaux et problématiques interdisciplinaires* », Jean-François Augoyard – D.R. CNRS CRESSON – Ecole d'Architecture de Grenoble

<sup>3</sup> CHION Michel, L'audio-vision, p. 68, Armand Colin, Paris, 2005

<sup>4</sup> Extrait d'échanges de mail avec Daniel Deshays

Si l'on se focalise sur la posture du monteur son, le terme *ambiance* désigne un son caractérisé par sa longueur, sans synchronisme à l'image.

Lorsque l'on cherche à en savoir plus, peu d'écrits sur le son et le cinéma traitent spécifiquement de l'ambiance sonore. Ce que nous dit Claude Bailble sur la perception est une piste qui permettrait d'expliquer qu'il y ait aussi peu de littérature sur ce sujet : *«L'oreille omnidirectionnelle, alertée par les événements rapprochés est spécialement sensible aux changements, aux modifications infimes du donné sonore, tandis qu'elle tend à éliminer de la conscience les sons stables, permanents ou immobiles.»*<sup>5</sup>

L'attention du spectateur est donc plus efficacement sollicitée lorsque l'écriture sonore est traduite par l'apparition successive de ces sons d'ambiance que lorsqu'ils sont montés en «couches» superposées, présents d'un bout à l'autre de la séquence : *« Une fois instaurées, les nappes de son se laissent oublier. »*<sup>6</sup>

*« Il est pourtant difficile de faire comprendre le langage du son, car nous nous contentons souvent de le ressentir sans en saisir les mécanismes de captation ou de reproduction. »*<sup>7</sup>

Comme le dit Lucien Balibar, on perçoit et on ressent sans toutefois bien comprendre les différents mécanismes mis en place.

*« Tu veux faire ressentir et naturellement tu vas te diriger vers des choses qui t'inspirent. Souvent le travail des ambiances c'est du feeling. »*<sup>8</sup>

Dans une posture de monteur son les termes de *feeling*, de couleur, de textures sont récurrents mais contrairement à ce que l'on pourrait penser, rarement ceux de technologie.

En ce qui concerne la posture du spectateur et la réception de l'ambiance, cela dépend de la manière dont le spectateur appréhende le film, de l'attention qu'il portera sur tel ou tel élément : l'histoire, la beauté des décors, une morale à tirer...

---

<sup>5</sup> BAILBLE Claude, *La perception et l'attention modifiée par le dispositif cinéma*, Thèse (sous la direction de Edmond COUCHOT), p. 248, Discipline : Esthétique, Science et Technologie des Arts, Université de Paris VIII à St Denis U.F.R. Arts

<sup>6</sup> ADJIMAN Rémi, *L'émergence du sens du spectateur, au cours de la projection cinématographique: une approche communicationnelle et cognitive*, Université de Montpellier 1, 2002

<sup>7</sup> BALIBAR Lucien, *La Chaîne du son au cinéma et à la télévision*, Paris, Dunod, 2015

<sup>8</sup> Extrait d'entretiens avec Déborah Stauffer, monteuse son.

Pour mieux comprendre cela, on peut citer « *Les espaces de communication* », ouvrage rattaché à la théorie de la sémio-pragmatique, dans lequel Roger Odin introduit l'idée de « mode ». Considérant que le film se construit aussi avec le spectateur ces modes permettent de structurer en « *ensembles fonctionnels les processus de production de sens* »<sup>9</sup> Les modes peuvent se décliner : fictionnalisant, spectacularisant, esthétique, documentarisant, moralisant, fabulisant... Le mode esthétique permettrait donc d'apprécier le film pour ses qualités visuelles et sonores.

Ainsi, selon la manière dont le spectateur appréhende un film, il choisira de s'attacher plus ou moins aux différentes caractéristiques de l'œuvre. Une œuvre audio-visuelle peut donc être vue sur le mode « esthétique » comme un moyen de représenter par le biais de l'audiovisuel des milieux visuels et acoustiques dans lesquels des personnages évoluent. La posture du spectateur dépendant de la posture de réalisation, cette vision des choses est plus ou moins évidente selon les œuvres. Tout dépend du mode sur lequel on aborde l'œuvre ou bien de la posture d'écoute que l'on adopte.

### I.2.b. Rapport écriture-technologie

Il est communément admis que les évolutions technologiques ont permis au son de se développer au cinéma. Amélioration du rapport signal/bruit, matériel de plus en plus portable, apparition de la stéréo puis du multicanal...

Ce dernier point est particulièrement important en ce qui concerne l'ambiance. La stéréo a d'abord permis une plus grande largeur avec la création d'un centre fantôme et le multicanal a aussi pour but de renforcer l'immersion du spectateur. Les ambiances ont pu exprimer pleinement leur potentiel fonctionnel et esthétique grâce à ces évolutions technologiques. Certains films sont représentatifs de l'apparition du multicanal et de cet « âge d'or » : *Star Wars*, *Apocalypse Now*...

---

<sup>9</sup> ODIN Roger, *Les espaces de communication - Introduction à la sémio-pragmatique*.  
Collection "La communication en plus", Presses universitaires de Grenoble, Octobre 2011

Le réalisateur russe Andreï Tarkovski écrivait : « *Au cinéma, une reproduction naturaliste du monde sonore est inimaginable, car tous les sons se retrouveraient sur la bande-son, s'y bousculeraient et cette cacophonie signifierait que le film n'a justement pas de solution sonore.* »<sup>10</sup>

Pour lui, le sonore implique donc un choix du monteur son, une intention destinée au spectateur. D'une certaine manière, les progrès technologiques ont permis au son d'exploser au cinéma dans tous les sens du terme. Lorsque l'on regarde les principales entrées au box office France 2015 (« *Star Wars : The Force Awakens* » en tête), sans porter de jugement de valeur sur ces films, ils ont en commun une bande sonore avec de nombreux effets : explosions, poursuites, musiques ultra-codées... Le son multicanal et les améliorations technologiques de prise de son, de montage et de diffusion ont grandement participé à rendre possible l'existence de ces films que l'on peut regarder intégralement sur le mode spectaculaire, ce qui signifie dans une approche sémio-pragmatique qui est celle de Roger Odin : « *voir un film comme un spectacle* »<sup>11</sup>. George Lucas écrivait d'ailleurs : « *Mes films sont plus proches d'un tour de manège que d'une pièce de théâtre ou d'un roman* »<sup>12</sup>

Si l'on se penche sur le son multicanal, on peut voir cette avancée technique a contribué à une écriture immersive du sonore mais pas forcément narrative : « *Le multicanal est souvent vu comme un espace à remplir. Bien sûr, ça a influencé l'écriture du son, le film doit être pensé en multicanal dès le départ mais ça ne rend pas son rôle plus narratif pour autant.* »<sup>13</sup>

Ce que dit Thierry Lebon somme toute, c'est que le progrès technologique flatte l'oreille du spectateur via sa perception mais ne s'adresse pas plus qu'avant à son intellect. On peut faire une analogie avec de la prise de son direct en tournage : « *Certains chefs-opérateurs sont déjà dépendants et victimes de la technologie au tournage. Avec le Cantar X3 il y a beaucoup de possibilités, mais placer plusieurs micros si la narration ne l'exige pas ça ne sert à rien.* »

---

<sup>10</sup> TARKOVSKI Andreï, *Le temps scellé*, p.189 Editions de l'Etoile / Cahiers du cinéma, 1989

<sup>11</sup> ODIN Roger, « *La question du public : approche sémio-pragmatique* », CNET/ Hermès Science Publications, 2000.

<sup>12</sup> *Time Magazine* du 15 juin 1981, cité par ODIN Roger, voir référence ci-dessus, p.67.

<sup>13</sup> Extrait d'entretiens avec Thierry Lebon.

L'espace monophonique permettait une expérience sonore similaire pour tous les spectateurs, quelle que soit leur placement dans la salle de cinéma. En effet, comment apprécier pleinement un film en multicanal sans être au *sweet spot* ? Si l'on prend l'exemple d'un film comme *Stalker* et nous y reviendrons pour d'autres questions par ailleurs, le fonctionnement sonore du film repose sur un seul canal tel qu'il a été conçu. En créant une version 5.1 pour l'édition DVD de 2001, la bande sonore du film a été retouchée, des musiques ajoutées... il fallait à tout prix justifier le multicanal pour le vendre.

Jean-Luc Godard a par exemple effectué un véritable pied de nez au carcan narratif que peut représenter le multicanal. Le procédé du 5.1 est transformé dans « *Film Socialisme* » en 5x1, c'est à dire, cinq canaux émettant chacun un espace monophonique indépendant. Ce dispositif surprenant permet de replacer l'écouter au cœur de la démarche sonore du film. Le spectateur doit choisir entre les éléments sonores qui émergent et alertent l'oreille (des voix, de la musique, des ambiances...) rapprochant ainsi le cinéma de l'expérience de la vie réelle dans laquelle l'oreille est constamment sollicitée. Pour Daniel Deshays, cela permet de créer : « *ce beau dissensus sonore semblable au dissensus démocratique est le seul qui révèle la pluralité co-existante des choix et des points de vue.* »<sup>14</sup>

### I.3. Différentes fonctions pour l'ambiance sonore

#### I.3.a. Fonctionnelle

L'ambiance peut être d'abord très fonctionnelle dans le sens où elle masque un silence numérique. On utilise par exemple donc des fonds d'air enregistrés lors des silences plateaux en tournage. Cette utilisation de l'ambiance apporte de l'unité à une scène, à un changement de plan. Elle permet entre autres de fluidifier le montage. On ne peut pas encore parler d'immersion mais plutôt de minimum nécessaire, de codes établis dans la plupart des films pour que : « *le spectateur ne sorte pas de la narration* »<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> DESHAYS Daniel, « *Paysage sonore, discontinu et oublié* », leblogdocumentaire.fr, 2012

<sup>15</sup> Extrait d'entretiens avec Thierry Lebon.



### I.3.b. Territoire

On parle aussi d'ambiance territoire qui caractérise un lieu (équivalent du « marqueur sonore » de Murray Schafer<sup>16</sup>). Dans ce cas, l'ambiance est instaurée par le monteur son dans un but sémantique qui sert de repère au spectateur. Ici, on peut parler d'immersion. Les monteurs sons vont développer l'ambiance en anticipant sa localisation, sa représentation spatiale au mixage stéréo, multicanal...

Déjà, au-delà du simple repère et de la cohérence de ce niveau d'emploi de l'ambiance (on voit une ville, on entend une ambiance de ville), l'intérêt est important : « *L'intérêt, je ne dirai pas la beauté, mais l'intérêt d'une voiture qui passe dans la rue, c'est qu'elle décrit les maisons {...} C'est aussi une façon de décrire l'architecture, là où vivent les gens, ce qu'ils entendent depuis leurs fenêtres.* »<sup>17</sup> Pour Luc Ferrari, l'ambiance est le milieu dans lesquels les sons se propagent. On retrouve donc la fonction territoriale de l'ambiance en tant que marqueur sonore. Pour Ferrari, l'ambiance est descriptive d'un milieu et la captation sonore permet à l'auditeur de se forger une représentation visuelle. Il s'agit déjà d'une forme de narration par co-construction mutuelle : l'auditeur complète l'intention du preneur de son.

### I.3.c. Narrative

On peut aussi ajouter une dimension narrative à l'ambiance, qui s'inscrit dans un travail de création sonore. Dans ce cadre narratif pour l'ambiance, nous parlerons uniquement de création sonore et non de technique pure, carcan dans lequel une utilisation du son au cinéma a pu s'enfermer au fil des années via une récurrence de codes dépendant de la technologie.

On pourrait avoir tendance à penser qu'un travail sur le son et particulièrement les ambiances n'est possible que dans certains cas de films très esthétiques, profonds, au rythme lent, qui laissent la place au son de s'exprimer. Pourtant, des fenêtres d'émergence sonore sont envisageables dans tous les films. C'est ce qui fait la force du monteur son : pouvoir proposer des intentions sonores et aider à élever un film qui n'a au départ pas été pensé pour le son à différents niveaux de compréhension.

---

<sup>16</sup> SCHAFFER Murray, *Le paysage sonore*, J-C Lattès, Paris, 1979

<sup>17</sup> FERRARI Luc, extrait d'entretiens avec Jacqueline CAUX dans « Presque rien avec Luc Ferrari », pages 128-129, Editions Mains d'œuvre, 2002.

Thierry Lebon a pris l'exemple d'une comédie qu'il était en train de mixer lorsque je l'ai rencontré dans le cadre de ce mémoire. Il m'expliquait ceci :

*« Pour ce film il n'y a pas eu d'écriture sonore, de parti pris... Mais à un moment précis, le personnage est isolé, il a du mal à trouver un travail. Au lieu de mettre une musique dramatique, on entend un ressac de mer avec des galets, de manière distante et déjà assez réverbéré alors que la mer se trouve à plusieurs kilomètres de l'endroit où est le personnage. L'ambiance raconte alors le malaise du personnage et la déconnection au réel. »*

Le travail de matière naturaliste semble être apprécié par différents monteurs sons.

*« Le travail de Samy Bardet relève de la composition musicale. Sa posture pour « Il était une forêt » était celle d'un musicien. Pour « La Glace et Le Ciel » de Luc Jacquet aussi, le vent c'est une matière très musicale à la base et c'est une posture de musicien d'assembler des sons de manière harmonieuse. »<sup>18</sup>*

Mais il est logique qu'une réflexion d'un réalisateur sur l'ambiance de son film au sens de *mood*, d'humeur générale soit propice à l'ambiance sonore.

Le film *Renoir* de Gilles Bourdos (2012) illustre l'influence de la peinture de Renoir dans la composition des plans, dans l'éclairage très chaleureux, dans l'étalonnage. Mais aussi dans le cadre général de l'action : l'atelier de Renoir et sa maison sont en harmonie avec la nature. Le film nous berce ainsi avec des ambiances de vents dans les feuilles tout à fait esthétiques et musicales avec aussi un rôle de caractérisation territoriale. Le vent est parfois violent, parfois apaisant. Il sonne plus tard comme un appel, mais aussi comme un mauvais présage selon la psychologie des personnages notamment. Parfois, il est mystique, comme il peut l'être dans *Le Miroir* de Tarkovski semblant porter en lui des voix du passé. Le vent est un élément naturel multiculturel et polysémique. Si le vent est une matière musicale, riche en harmoniques et aussi agréable à travailler pour un monteur son c'est aussi dû au fait qu'il manipule un élément universel présent dans l'inconscient collectif de nombreuses cultures et sociétés mais qui peut aussi faire sens pour chacun de manière personnelle.

Dès le début de *Renoir*, on est en immersion dans un domaine provençal. Nous y sommes entrés dans la première séquence par l'intermédiaire d'Andrée, qui cherche à poser pour lui. Elle croise d'autres personnes sur le chemin mais une fois passé le portail de la demeure, on ne sort plus de cet univers hors du temps. Les ambiances sonores du film représentent cet isolement. Le travail sonore est naturaliste à l'instar de la peinture du Maître avec des éléments naturels (oiseaux, cigales, vents...) pour seuls marqueurs sonores et jamais de sons propres au monde hors de la vie de Renoir, isolé à la campagne.

---

<sup>18</sup> Extrait d'entretiens avec Déborah Stauffer.

Le travail des ambiances de Valérie Deloof est à la fois territorial, esthétique et narratif. Par exemple, lorsqu'Auguste Renoir est de plus en plus affaibli, une mise en parallèle de l'enfance et de la vieillesse est faite par des pleurs de bébé. Le film, d'apparence pastorale et paisible, est au fond une réflexion sur un vieil homme qui va se retrouver face à la mort, sur la relation de l'enfant au père (via les personnages de Jean et Claude) et sur la relation amoureuse (entre Jean et Andrée).

Lorsque Jean, fils d'Auguste Renoir récemment revenu de la guerre en béquilles, blessé à la jambe arrive à faire ses premiers pas, on entend très au loin le son des cloches d'une église. Ce son d'ambiance associé les premiers pas de Jean sans béquilles fait appel à notre inconscient collectif : le tocsin, symbole funeste mais aussi à l'appel au sens religieux du terme pour le croyant. Ici, l'action de marcher pour Jean est le symbole d'un rappel, celui du champ de bataille : il est en quelque sorte condamné à y retourner. Il y fait d'ailleurs clairement référence dès son retour à la maison : s'il est guéri, il sera remobilisé et vers la fin du film, il annonce s'être rengagé dans l'aviation. Ainsi, le premier son évoquant un monde extérieur (mis à part la scène d'ouverture de l'arrivée d'Andrée) est une ambiance narrative. Le montage et le mixage sont parfaitement maîtrisés : tous les sons sont tellement en arrière, traités avec subtilité que les cloches d'une église au loin prennent tout leur sens. Nous aurons d'ailleurs l'occasion de revenir plus tard sur le terme d'inconscient collectif, en nous penchant sur les codes et les attentes du spectateur dans le domaine de la narration musicale.

L'ambiance au cinéma est finalement narrative par essence car le milieu dans lequel se trouve un sujet influe sur sa perception du monde ; le milieu étant « *ce qui entoure, ce dans quoi un être est placé* »<sup>19</sup>. Le cinéma ne donne pas à voir qu'un personnage, sa psychologie, son évolution qui construit l'intrigue du film, il présente avant tout un univers visuel et sonore, un milieu qui rend possible l'émergence du son.

Enfin, comme l'indiquait Laurent Jullier dans une conférence donnée au Forum des Images en 2009 : « *La réalité c'est ce qu'on peut capter du réel avec nos cinq misérables sens. {...} Le point de vue de la caméra représente un point de vue sur la réalité.* »<sup>20</sup> Le placement du microphone ou le geste du monteur induisent un point de vue par analogie avec le placement de la caméra et tout geste humain, toute représentation de la réalité dans le cadre de la narration confronte le spectateur à un point de vue.

---

<sup>19</sup> Tiré du cours intitulé « *Les ambiances : concepts fondamentaux et problématiques interdisciplinaires* », Jean-François Augoyard – D.R. CNRS CRESSON – Ecole d'Architecture de Grenoble.

<sup>20</sup> JULLIER Laurent, *Impression de réalité*, conférence au Forum des Images, <http://www.forumdesimages.fr/les-programmes/toutes-les-rencontres/limpression-de-realite>, Février 2009

## II. Musique et narration

### II.1. Mises en scène de la musique

#### II.1.a. Codes et attentes du spectateur

Pour le compositeur avant tout, la musique doit jouer un rôle dans la narration et les pratiques ont permis de déterminer des usages récurrents. La musique peut être en soutien avec l'image et exprimer ce que l'on voit, tout comme elle peut approfondir une émotion retenue ou à peine visible. Elle peut être en recul, comme pour rappeler un événement passé ou en avance ; dans les deux cas elle est en décalage avec l'image.

Pour reprendre l'exemple de *Renoir* de Gilles Bourdos, la musique joue souvent sur des ostinatos, des micro-intervalles, elle est parfois tonale, parfois modale. Elle peut être aussi plus lyrique mais, instable dans sa nature propre, elle amène de manière récurrente tout au long du film un climat tendu, angoissé, souvent en rupture avec ce que l'on peut voir à l'image et l'aspect bucolique, champêtre du cadre du récit. Une *mood* en contrepoint avec ce que présente le film.

La musique dans *Renoir* rend tangible pour le spectateur une peur de la mort ressentie par différents personnages : la vieillesse pour Auguste, la guerre pour le jeune Jean, la perte de Jean pour Andrée... Malgré le domaine des Renoir, symbole protecteur qui garde à l'écart du monde, les angoisses se frayent un chemin dans la tête du spectateur via la musique qui fait exister la mort pour les personnages. La musique est donc souvent en recul sur l'image comme une préfiguration de drames à venir.

Plus généralement, ce décalage peut être approfondi par une utilisation clairement contrapuntique de la musique : l'un des exemples les plus célèbres étant la mélodie fredonnée de *Singin' In the rain* par le personnage principal d'*Orange Mécanique* (Kubrick, 1971) durant la scène de viol de la femme de l'écrivain.

Toutes ces utilisations ont au fil des années, forgé des codes et ce qui nous intéresse ici, c'est de nous pencher sur la construction d'un inconscient collectif musical au cinéma.

Parmi les professionnels que j'ai rencontré dans le cadre de ce mémoire, la plupart d'entre eux en venaient rapidement à un même constat : l'utilisation de la musique au cinéma s'est standardisée au point de souvent perdre son potentiel d'impact émotionnel. Cyrille Aufort prenait l'exemple de *La planète des singes*, de Franklin J. Schaffner considérant que la musique composée par Jerry Goldsmith, de forme très contemporaine dans son utilisation des percussions notamment, serait impensable aujourd'hui. Effectivement la musique de ce film témoigne d'une grande liberté artistique : elle fait sortir le spectateur de sa zone de confort, et associée à l'univers visuel du désert, elle participe à l'ambiance anxiogène et instable.

Thierry Lebon remarquait également une sorte de normalisation des codes de la musique à l'image : *«Le réalisateur peut avoir peur que la musique soit trop typée et au final il y a très peu de compositeurs qui considèrent le cinéma comme un domaine d'expérimentation musicale.»* Le domaine d'expérimentation est difficilement envisageable selon Cyrille Aufort, car il est souvent lié à une volonté de simplification du discours musical : *«Le langage musical a beaucoup évolué dans le cinéma mais aujourd'hui il a un peu perdu son impact car on essaie souvent de simplifier les choses, de les rendre évidentes pour le spectateur.»*<sup>21</sup>

Ainsi des attentes, basées sur des codes se sont formées au fil du temps. En psychologie cognitive, on remarque que devant une œuvre audiovisuelle, le spectateur fait appel à des schémas, c'est à dire des constructions mentales qui lui permettent de structurer le flux d'informations visuelles et sonores grâce à des connaissances acquises.

Ces connaissances sont stockées dans la mémoire à long terme que l'on peut séparer en deux parties. D'une part, la mémoire épisodique qui contient les événements du passé de l'individu et d'autre part la mémoire sémantique, dans laquelle le cerveau place notamment la connaissance du monde, la définition de concepts abstraits. C'est dans l'espace de la mémoire sémantique que l'on peut par exemple parler d'inconscient collectif.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Extrait d'entretiens avec Cyrille Aufort

<sup>22</sup> GUADALUPE SILVEIRA Carlos Henrique, *La musique de film : introduction à l'étude des attentes musico-filmiques du spectateur*, Thèse de doctorat en Lettres et Arts, Université Lumières Lyon 2, Octobre 2013

L'inconscient collectif et les connaissances de notre monde conditionnent donc notre approche devant une œuvre audiovisuelle. Par exemple, au début d'un film, le spectateur attendra la musique de générique. Plus tard, il attendra celle du générique de fin. Entre temps si les personnages principaux vivent une romance, alors une orchestration large de cordes serait préférable afin que le spectateur active le schéma « scène d'amour ». On pourrait ainsi écrire un manuel pratique de composition et lorsqu'on lit aujourd'hui le traité de composition musicale *La musique et l'image* de Maurice Coignard, les propositions d'instrumentation et d'orchestration en fonction d'un type de scène sont devenues un véritable modèle théorique avec des codes auxquels de nombreux films répondent.

### II.1.b. Dépasser les codes

De nombreux réalisateurs, théoriciens du son se sont exprimés sur les formes et fonctions de la musique à l'image.

Par exemple, il y a chez Tarkovski l'idée de l'utilisation de la musique comme refrain poétique. C'est à dire qu'une même musique employée à différents moments du film résonnera à chaque fois de manière différente comme lorsqu'on lit un refrain dans une poésie qui nous ramène aux racines de la création : « *Plongés ainsi dans l'univers musical créé par le refrain, nous retournons chaque fois à des émotions que le film nous a déjà données de vivre, mais dans une expérience d'impressions et d'émotions renouvelée.* »<sup>23</sup>

C'est une utilisation de la musique que l'on retrouve par exemple chez Gus Van Sant dans *Elephant* (2003) avec la *Lettre à Elise* et la *Sonate clair de lune* de Beethoven ou avec la *Sarabande* de Haendel chez Kubrick dans *Barry Lyndon* (1975).

La musique ainsi mise en scène permet de jouer volontairement sur les attentes du spectateur et sur sa perception de la narration. On donne à entendre la même chose à différents moments pour déclencher un schéma de réinterprétation narrative. Ainsi une telle mise en scène de la musique permet un échange direct avec le spectateur et ne lui impose pas directement une émotion, elle lui propose plutôt de faire un lien avec des événements passés pour construire une interprétation de la situation actuelle.

Certaines œuvres ont joué sur la réception de ces attentes. On peut citer notamment l'exemple de la série *Twin Peaks*. La musicologue Kathryn Kalinak explique que la musique de Badalamenti interrompt les schémas prévisibles d'interaction musique-image pour en créer de nouveaux, propres à la personnalité de l'œuvre :

---

<sup>23</sup> TARKOVSKI Andrei, *Le temps scellé*, p.187, Cahiers du cinéma, 1989.

*"What made Badalamenti's music so interesting, however, is the way it functions both iconoclastically and conventionally, interrupting predictable patterns of response which resonate between the spectator and the screen while simultaneously creating new ones."*<sup>24</sup>

Par exemple dans le tout premier épisode un corps est retrouvé sur la rive face contre terre. Badalamenti annonce une *mood* pesante et attendue par le spectateur lorsque les personnages s'approchent : les cordes synthétiques jouent un mode mineur construit sur des intervalles non résolus dans le registre grave. Au moment de retourner le corps et révéler l'identité, on attendrait des attaques incisives de cordes, des dissonances, des tremolos... Mais à la place, nous avons une musique de caractère tout à fait romantique, qui répond aux codes du thème d'amour que l'on entend dans de nombreux films : une harmonie relativement stable portée par un arrangement piano-cordes orchestrés dans un style postromantique inspiré par Mahler. Cela crée un décalage flagrant par rapport aux attentes du spectateur dont l'activation du schéma « scène d'amour » entre en conflit avec l'image créant une nouvelle voir d'interprétation.

## II.2. Narration par l'écoute

Nous ne ferons pas ici un historique du rôle narratif de la musique mais nous allons voir quelques exemples de formes musicales narratives existant de manière autonome. La forme de la musique a été questionnée par de nombreux théoriciens dans différents domaines. On peut citer entre autres le philosophe allemand Gernot Bohme qui propose dans *Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics* (1993) de penser la musique comme un art de l'espace et non comme art du temps comme l'exprimait par exemple le musicologue Carl Dahlhaus. Cette notion permet de développer le potentiel d'immersion et de création d'environnement de la musique et non pas d'un discours dans la durée.

---

<sup>24</sup>KALINAK Kathryn, « *Disturbing the Guests with This Racket* » : *Music and Twin Peaks*, p. 82 to 92, extracted from *Full of Secrets : Critical approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, 1995, 281p.

## II.2.a. Ambient

La narration sans image est une question au cœur de la *music ambient*. Brian Eno est l'un des pères de ce style qui donne à entendre des sortes de paysages sonores irréels. Dans ce cas là ce qui nous intéresse c'est la question d'une ambiance narrative à la frontière entre musique et ambiance. La matière de Eno est musicale à la base, il emploie principalement des synthétiseurs et des sons d'instruments retravaillés.

La musique de film a ce caractère particulier d'exister par rapport à l'image. Mais l'écouter sur un disque ou autre support sans l'image, c'est mettre de côté une partie majeure de la raison d'exister de cette musique, c'est le contexte sans l'action.

Toutefois, écoutée seule, la musique de film laisse une grande liberté à l'auditeur d'immersion et de création mentale. Eno pense ainsi ses compositions comme une bande sonore de films imaginaires (notamment sur l'album « *Music For Films* » de 1978).

Brian Eno compose des morceaux intemporels et infinis comme peut l'être le « *flux d'une rivière* ». Les éléments naturels sont retranscrits par des instruments mais la notion de paysage sonore semble déjà importante dans la posture de l'*ambient music*.

On peut également rappeler la première définition de l'ambiance issue du Larousse que nous avons donnée dans la première partie : « *D'ambiance, se dit d'un éclairage atténué, tamisé, d'une musique qui facilite la détente et l'intimité.* »<sup>25</sup>

Le terme d'intimité est central pour la musique d'ambiance, souvent vécue comme introspective par les amateurs du genre.

En revanche, la sensation de détente évoque un milieu sonore apaisant alors que l'*ambient* exploite aussi des textures très sombres et angoissantes : citons notamment le travail du musicien canadien Tim Hecker dont les compositions sont ponctuées de nombreuses interventions bruitistes. Hecker, plus encore que Brian Eno, joue particulièrement sur la dynamique des sons, créant ainsi un effet « d'électro-choc » que l'on retrouve par exemple dans le cinéma de David Lynch : dans *Lost Highway*, les sonneries de téléphone sont sur-mixées et apparaissent souvent après quelques secondes de silence.

Par ailleurs, la musique instrumentale de Tim Hecker est parfois constituée de sons non musicaux comme des voix retravaillés ou des sons d'environnement urbain. Sa démarche se rapprochant ainsi de la reconstruction artistique de paysages sonores.

---

<sup>25</sup> Dictionnaire Larousse en ligne : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais-monolingue>



## II.2.b. *Field recording*

Comme nous l'avons vu auparavant, le travail de matière naturaliste comme le vent est considéré comme artistique par de nombreux monteurs sons. Cet intérêt esthétique pour l'environnement sonore est au cœur de la pratique du *field recording*.

Ce champ disciplinaire exploite le paysage sonore que ce soit les sons de la nature, ceux des hommes, paysages urbains ou ruraux... La démarche peut donc être celle d'un ethnomusicologue qui collecte des chants pour étudier les rapports entre musique et société mais aussi celle du compositeur qui détermine pour matière sonore le monde environnant. Le compositeur choisit en général de retravailler cette matière, d'alterner et organiser les sons captés comme peut le faire Luc Ferrari notamment dans la série de compositions *Presque rien*. Ainsi, la composition de paysages sonores est intrinsèquement liée au mixage, à l'alternance des sons, à leur construction spatio-temporelle qui a pour but de guider l'auditeur dans un univers.

Si l'on prend l'exemple de Hildegard Westerkamp issue de l'école de Vancouver de Murray Schafer, on constate que ses compositions de paysages sonores oscillent souvent entre abstraction et réalisme. Pour *Beneath The Forest Floor*, pièce issue de l'album *Transformations* de 1996, elle retravaille une matière sonore naturaliste de forêt pour donner l'impression que l'on traverse cet espace du monde visible à son monde intérieur. Les sons restent identifiables pour l'auditeur : oiseaux, vents et soudain une tronçonneuse légèrement déformée qui tranche cet aller-retour entre réalité et proposition artistique de représentation du réel.

Le dispositif du *field recording* permet ainsi de créer le décalage nécessaire à l'écoute du monde. « *Les personnes qui ne sont pas entraînées à une pratique de l'écoute ou n'ayant une particulière sensibilité au sonore sont intriguées la première fois qu'elles écoutent au casque le son de leur environnement en temps réel par l'intermédiaire d'un micro.* »<sup>26</sup>

C'est une fascination que l'on a pour l'image aussi : si l'on voit quelqu'un avec une caméra on aura l'attraction de regarder à travers elle. Nous sommes attirés par le changement de point de vue : le changement de posture de l'auditeur change intrinsèquement l'écoute. Il s'agit d'une réaction tout à fait naturelle, émerveillée et ouverte que l'on retrouve d'ailleurs aux origines du *field recording*. En effet, le premier enregistrement d'oiseau connu a été réalisé en 1889 grâce au phonographe d'Edison par Ludwig Koch, un jeune Allemand de huit ans qui s'amusait dans la ménagerie de sa maison.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Extraits d'échanges de mails avec Carlos Henrique Guadalupe Silveira.

<sup>27</sup> GALAND Alexandre, *Field-recording – L'usage sonore du monde en 100 Albums*, p.18, Le mot et le reste, 2012

Le *field recording* montre que lorsque la musique sans image se pose volontairement dans une démarche de narration, elle a tendance à rejoindre le terrain de l'ambiance car c'est pour elle le vecteur le plus proche. L'une des finalités de *l'ambient music* et du *field recording* est donc de transmettre à l'auditeur une habitude d'écoute du monde. L'ambiance sonore est un matériau dynamique mais jamais normalisé. Ainsi enregistrée et écoutée au casque, elle propose aussi à l'auditeur l'écoute de ce qui l'entoure et donc une forme de réflexion sur son environnement sonore : « *C'est d'ailleurs une des nouveautés qu'amène l'enregistrement de ce que l'on appelle environnement sonore : il fabrique un paysage avec ce qui n'a jamais été perçu comme tel in situ, en ré agglomérant des éléments que séparait l'audition directe, et en faisant percevoir de manière plus intense les bruits de fond, dont la présence fonctionne alors sur l'ensemble comme un principe totalisant, unifiant.* »<sup>28</sup>

Daniel Deshays précise que pour lui : « *Le paysage sonore n'échange pas avec l'écoutant* »<sup>29</sup>, pourtant, l'enregistrement de ce que l'on nomme environnement sonore permet de fabriquer un flux avec des éléments qui ne sont pas en général perçus comme composantes sonores ou musicales. La notion de paysage sonore dans le *field-recording* nécessite un point de vue et celui qui construit un paysage sonore construit en vérité la représentation qu'il s'en fait : il prétend capter une représentation de la réalité et non pas le réel. Comme le disait Laurent Jullier, la caméra représente le point de vue et ici c'est le microphone et le geste musical qui s'inscrivent dans une démarche commune de représentation de la réalité. Le compositeur peut alors choisir de retravailler, détourner et modifier sa matière naturaliste pour proposer un point de vue et au mixage, il pourra choisir de mettre en avant ou en arrière certains éléments à différents moments. L'auditeur ne s'en rend pas forcément compte mais ces actions et partis pris l'impliquent en tant qu'acteur-récepteur.

Mais déjà, par le *field recording* n'est-on pas presque sorti de la musique pour se diriger vers le paysage sonore, l'ambiance ? Luc Ferrari disait qu'il déplorait cette notion de paysage sonore, d'enfermer une écoute dans un carcan terminologique institutionnalisé. Si ces notions de paysage sonore et *field recording* sont aussi bien massivement soutenues que remises en question, le fait qu'elles déclenchent autant de débats est sûrement lié au fait qu'elles remettent en question les postures du compositeur et de l'auditeur. Mais elles démontrent une pratique concrète de posture musicale qui tend vers l'ambiance sonore. Le lien est fait historiquement, culturellement, dans les pratiques. Mais on peut l'approfondir en analysant quels paramètres communs lient ces deux univers.

---

<sup>28</sup> CHION Michel, *Le promeneur écoutant – Essais d'acoulogie*, p.28, Plume/Sacem, Paris, 1993

<sup>29</sup> Extrait d'entretien par mail avec Daniel Deshays

# III. Collisions de l'ambiance et du musical

## III.1. Formes

Il s'agit de s'avoir maintenant quels paramètres communs de forme sont repérables entre ces deux domaines du cinéma sonore : l'ambiance et la musique. Nous avons vu précédemment, via l'exemple de la musique, l'existence de schémas créés par une accumulation de souvenirs non liés à des expériences spécifiques, ce qui nous a permis de parler d'inconscient collectif.

Mais face à un environnement audio-visuel complexe, bien que le cerveau structure les informations grâce à ces schémas il le fait aussi grâce à des réactions spontanées de regroupement de formes communes entre elles. Ainsi si l'on situe les domaines de l'ambiance sonore et de la musique dans le cadre d'une analyse perceptive, on observe que dans de nombreux cas, elles peuvent être fondamentalement rapprochées.

Encore une fois la question à se poser est celle de la posture. Lorsque le monteur son veut travailler une ambiance qu'il choisit pour ses caractéristiques musicales il y a un déplacement de l'écoute. Le monteur son pratique une forme d'écoute réduite du son. Il cherche alors par exemple des caractéristiques de textures et écoute des objets sonores afin de construire une ambiance riche et musicale.

A l'inverse, lorsque la musique au cinéma tend à se rapprocher de l'ambiance sonore, la démarche serait celle d'épurer le plus possible le discours musical pour ne garder que les composantes essentielles à la narration. Cette démarche n'exclut en rien le développement d'un propos musical cohérent.

*« L'identification musicale de la narration du film peut se faire par un rythme, par un son, par une texture sonore. Dans Le Livre d'Eli, Atticus Ross utilise des sons modulaires, des sons de guitares très déformés... L'important est la texture du son, mais employé de manière narrative comme le serait n'importe quelle musique au cinéma. »<sup>30</sup>*

---

<sup>30</sup> Extrait d'entretiens avec Cyrille Aufort.

Le mot « texture » était récurrent dans ce que disaient Thierry Lebon et Déborah Stauffer à propos du monteur son et il revient également chez Cyrille Aufort. Ainsi, lorsque le musicien et le monteur son réfléchissent en termes de textures, leur travail est connecté : musique et ambiance sont alors liées car elles peuvent être « perçues comme une forme commune » selon la loi de similitude de la théorie Gestalt. En effet, contrairement aux voix et aux bruitages qui s'expriment souvent de manière synchrone à l'image, la musique et les ambiances sont plus indépendantes. On parle d'ailleurs de *mickey-mousing* lorsqu'une musique suit à la lettre l'image au point de jouer musicalement le moindre changement visible.

*« C'est beaucoup plus facile de se placer musicalement quand on a déjà une idée de la texture des sons et du spectre sonore dans lequel ils vont agir. Pour la séquence des cristaux dans « La glace et le ciel », le travail de matière sonore par Samy Bardet a orienté ma composition. La musique est dans le registre aigu, les cordes et le célesta sont légères et en hauteur pour coller à l'ambiance. »<sup>31</sup>*

Aussi, si l'on reprend l'exemple de la série *Twin Peaks*, on constate que le géant que l'Agent Cooper du FBI voit apparaître en vision, est caractérisé non pas par un thème musical mais par une ambiance sonore. On reconnaît un son qui se rapproche du bol tibétain de méditation mais très étiré ce qui fait ressortir les grains des composantes sonores. Le choix de cet instrument ne serait pas un hasard puisque Cooper fait régulièrement référence au Tibet dans la série de manière sérieuse ou humoristique mais toujours inattendue. Dans ce cas, l'identification se fait bien par une ambiance sonore plus que par une mélodie ou un motif musical instrumental.

Mais pour certains réalisateurs, la caractérisation par texture sonore à la place d'une composition musicale plus traditionnelle est quelque chose de difficile à accepter :

*« Le réalisateur non-musicien aura peut être tendance à aller vers quelque chose de plus simple en général. Il peut y avoir beaucoup de contrôle de la part du réalisateur sur le musicien pour tout planifier et certains veulent que le moindre regard ou changement de plan soit marqué musicalement. » (ibid).*

Mais pour certains réalisateurs, la caractérisation par texture sonore à la place d'une composition musicale plus traditionnelle est quelque chose de difficile à accepter.

---

<sup>31</sup> Extrait d'entretiens avec Cyrille Aufort

Rappelons-nous des propos de Tarkovski sur le son au cinéma : sans sélection de sons, le film n'a pas de solution sonore. Il en va de même pour la musique qui ne doit pas être considérée comme un montage son avec une succession d'événements ponctuels. Si on l'appréhende comme une ambiance sonore, c'est à dire sans synchronisme particulier avec l'image (sans localisation si elle est extra-diégétique), dans une évolution de textures, étirée sur le temps alors la musique peut entrer en collision à certains moments avec l'image au lieu de chercher à être en relation directe avec elle. Le musicien ne doit pas se laisser envahir constamment par des questions de relations à l'image : « *Lorsque la musique est considérée comme une ambiance sonore, on choisit une couleur qui pourra entrer parfois en collision avec l'image et créer un nouveau sens* »<sup>32</sup>

Pour la musique, l'environnement sonore est essentiel même hors de l'audio-visuel : « *Ce n'est donc jamais la musique elle-même que l'auditeur entend, et malgré l'importance que les compositeurs ont toujours accordée aux lieux dans lesquels leur musique était interprétée, ils n'ont jamais composé, jusqu'à très récemment, que la seule étendue, identifiant sans reste la musique à l'espace abstrait (sans bornes) de sa propagation* ».<sup>33</sup>

La musique peut donc être pensée en termes d'ambiances au sens *mood*, c'est à dire le climat général et l'atmosphère globale de l'œuvre mais aussi en terme d'ambiance sonore comme peut la considérer le monteur son.

Tarkovski ressentait un lien fort entre le son et la musique au cinéma. Dans *Le temps scellé*, il aborde ces deux thèmes dans une partie commune intitulée « Musique et bruitage ». Mais si Tarkovski les rapproche, c'est aussi pour les mettre en opposition : « *C'est qu'un monde sonore minutieusement organisé est déjà musical dans son essence. Voilà ce qu'est la vraie musique au cinéma* »<sup>34</sup> Propos confirmés dans la pratique par le compositeur Edouard Artemiev (*Stalker*, *Le Miroir...*) racontant que pour Tarkovski, le musicien ne lui était nécessaire que comme organisateur de matériau sonore.

---

<sup>32</sup> Extrait d'entretiens avec Cyrille Aufort

<sup>33</sup> GALLET Bastien, *Composer des étendues (l'art de l'installation sonore)*, Ecole supérieure des beaux-arts de Genève, collection « n'est-ce pas ? », Genève 2005

<sup>34</sup> TARKOVSKI Andrei, *Le temps scellé*, Editions de l'Etoile / Cahiers du cinéma, p.189, 1989

D'un point de vue plus pratique, on remarque qu'entre monteur son et musicien, les temporalités sont différentes : le musicien intervient activement au montage et parfois au moment de l'écriture du scénario ce qui est rarement le cas du son. Mais il peut aussi découvrir le film au montage. On relève aussi le fait qu'un musicien sera souvent rémunéré au forfait et non au jour comme l'équipe son. Comme le formule Cyrille Aufort : « *Ce sont souvent des équipes qui travaillent chacun de leur côté* ». <sup>35</sup>

Du point de vue du monteur son, ce sentiment est partagé :

« *Dans les habitudes françaises, le réalisateur voit le musicien d'un côté et les monteurs sons de l'autre parce qu'on ne bosse pas au même endroit, pas au même moment. Pourtant on en a envie. En réalité la communication se fait par le réalisateur.* »<sup>36</sup>

## III.2. L'organisation de l'ambiance et de la musique

Malgré cette séparation, on relève de nombreux exemples d'une réflexion sur les liens entre l'ambiance sonore et la musique. Elles peuvent s'exprimer à tour de rôle, en même temps dans une séquence définie ou encore fusionner pour créer un continuum sonore.

### III.2.a. Alternance

« *Pour Renoir de Gilles Bourdos, Valérie Deloof avait reçu la musique d'Alexandre Desplat en instruments séparés. Elle a tout recomposé en mélangeant avec ses ambiances et lui a renvoyé pour qu'il puisse s'adapter au travail du montage son. C'est une relation rare.* » (ibid).

Dans *Renoir* il ne s'agit pas qu'un musicien compose comme un monteur son ferait une ambiance mais la communication et l'échange permettent de proposer un placement intéressant entre leurs deux univers.

Tout d'abord on remarque sur la durée le fait que la musique laisse le son s'exprimer dans un respect mutuel. Les *cues* qui seraient propices à l'expression musicale (longs plans au steadycam par exemple) sont souvent réservés à l'ambiance sonore.

---

<sup>35</sup> Extrait d'entretiens avec Cyrille Aufort.

<sup>36</sup> Extrait d'entretiens avec Déborah Stauffer.

Mis à part la scène d'ouverture, la première musique se fait entendre après plus d'un quart d'heure de film. Elle arrive très discrètement lorsque Renoir se confie et parle de lui. La musique est employée comme vecteur d'émotions intérieures propres à la psychologie du personnage. Ainsi en restant léger, on ne noie pas le spectateur dans une musique collée à ce que raconte l'image depuis le début du film.

Plus tard, une séquence quasi-muette (une seule courte phrase est prononcée) de Renoir peignant sa muse Andrée présente une alternance tout à fait intéressante entre musique et ambiance. Le discours musical est assuré au début par un piano solo. L'instabilité rythmique (jeu légèrement hors du temps) et harmonique (il s'agit d'une musique modale avec un enchaînement d'accords qui ne s'inscrivent pas dans une tonalité bien définie) évoquent les œuvres pour piano d'Erik Satie, compositeur contemporain d'Auguste Renoir. Il s'agit d'une composition subtile et élégante, légèrement ponctuée d'ambiances (vents, oiseaux.) Et lorsque les cordes entrent tout en douceur pour rejoindre le piano, les ambiances se dissipent très progressivement dans un geste de mixage lent, sensible et musical.

Changement de séquence, Renoir est dans son lit. Les cordes disparaissent, le piano reste et une nouvelle ambiance (de cigales) correspondant à un nouveau lieu apparaît. Musique et ambiances ont adouci le montage elliptique.

Dans *Renoir*, musique et ambiance s'expriment le plus souvent en alternance, respectueuses l'un de l'autre, formant un tout cohérent. Les partis pris sonores et musicaux sont discrets, sensibles et permettent de créer une large dynamique grâce à laquelle une harmonique de cordes *pianissimo* ou un son de cloche au loin peuvent s'exprimer à tour de rôle avec un grand impact narratif.

### III.2.b. Assemblage

Comme nous l'avons vu auparavant, les génériques de films sont censés donner certains repères sonores au spectateur. Dans *Renoir*, le générique de fin fait entendre une composition d'Alexandre Desplat pour piano et cordes que nous avons évoqué à l'instant, présente dans le film lorsque Renoir peint Andrée en extérieur.

Chose surprenante pour un générique lorsque l'on entend à nouveau cette composition : les ambiances de nature sont toujours présentes. Le message est clair : le travail de l'ambiance sonore est clairement musical et relève de la composition.

Ainsi, partant d'une alternance et d'une écoute mutuelle, ambiance et musique peuvent aussi être assemblées, superposées. Toutefois à part certains cas dans *Renoir*, la plupart des moments musicaux sont exclusivement musicaux. Il y a aussi très peu d'*underscores* c'est à dire, de musique sous un dialogue et peu de *cues* musicaux en général : c'est un film très sonore.

Nous pouvons peut être nous pencher sur un film qui ferait plus la part belle à un assemblage de ces deux univers comme c'est le cas pour *Stalker* d'Andrei Tarkovski.

Tout d'abord dans *Stalker*, toutes les voix sont postsynchronisées. Nous n'aborderons pas plus en détail ce sujet puisque notre étude concerne l'ambiance et plus précisément ici, l'assemblage de l'ambiance sonore et de la musique. Quoiqu'il en soit, il est important de relever que la postsynchronisation des voix a pour conséquence de créer une distanciation avec l'univers dans lequel les personnages évoluent : le spectateur-écoutant accepte peut être mieux dès le départ un renversement des notions de plans sonores et de point d'écoute. Elle peut donc être symbole de perturbation spatio-temporelle.

Dans *Stalker*, le son peut être vécu par le spectateur selon les différentes écoutes de Pierre Schaeffer, réactualisées par Michel Chion plus tard. Prenons l'exemple de la scène d'ouverture dans la chambre du Stalker. On entend le passage d'un train que l'on ne voit pas. On ne reconnaît pas immédiatement la forme sonore du train et le spectateur est amené à pratiquer une écoute causale c'est à dire qu'il cherche à connaître la cause de ce son. On voit ensuite un verre trembler sur une table et on comprend que le son est la cause du tremblement.

Mais à cela s'ajoute un air de Beethoven très au loin, noyé dans le ressac métallique des rails. Cela fait basculer dans une écoute réduite : Tarkovski voulait jouer sur le fait que le son est si peu audible que le spectateur se dise qu'il n'est pas sûr de ce qu'il entend, qu'il l'a peut-être imaginé.

Il y a un jeu constant de la part de Tarkovski sur ce que le spectateur perçoit comme faisant partie ou non de la diégèse. La musique est projetée, mise en scène comme un élément sonore, questionnée par celui qui fait la démarche de mise en scène et questionnable dans sa réception par le spectateur.



### III.2.c. Fusion

Après l'alternance et l'assemblage, il y a un autre cas possible que l'on retrouve dans de nombreux films dans lesquels on ne saurait pas distinguer ce qui relève de l'ambiance ou de la musique. L'exemple le plus marquant est peut être celui du drone qui peut être aussi bien une affaire de monteur son que de musicien.

Nous ne ferons pas ici un historique du drone mais il faut garder en tête que cette notion de « bourdon » ou son continu musical est présente sous diverses formes dans le monde entier. Par exemple en Inde où le Tampura assure via un bourdon le socle de l'improvisation mélodique plus aigue au sitar. Au Japon, c'est l'orgue à bouche Shô qui permet de développer un note continue plus aigue que la mélodie qui se développe dans le registre plus grave.

A partir de la fin des années 1950, l'artiste américain LaMonte Young, un temps rattaché au courant Fluxus, développe avec son entourage (John Cale, ex -Velvet Underground, le compositeur sériel Terry Riley...) la « drone music ». Elle est généralement rattachée au courant de la musique minimaliste car ne reposant souvent que sur un unique instrument ou une onde sonore générée électroniquement. Ce travail du son continu ne donne pas à entendre de vrai silence musical et LaMonte Young disait se rappeler du paysage sonore de son enfance : le bourdonnement continu des centrales électriques de l'Idaho. La drone music, hors de l'art audio-visuel peut être vue comme une transcription musicale de paysages sonores qui induit une action de l'écouter, confronté à un paysage sonore irréel. Ce qui nous intéresse ici, c'est le drone pris comme son hors d'un courant musical et souvent employé comme son d'ambiance dans l'œuvre audio-visuelle de manière plus ou moins réussie.

*« On a bien sûr l'effet de remplissage qui masque une réflexion sur le son »<sup>37</sup>*

Mais le drone, est un procédé très employé dans les films de David Lynch, notamment *Lost Highway* dans lequel : *« les parties musicales sont traitées comme des ambiances et des bruits. »<sup>38</sup>*

Une célèbre séquence de ce film, celle de la rencontre entre Fred Madison et L'Homme Mystère va nous permettre de mieux comprendre les enjeux narratifs propres au drone : un son entre ambiance et musique.

---

<sup>37</sup> Extrait d'entretiens avec Déborah Stauffer

<sup>38</sup> ADJIMAN Rémi, *L'émergence du sens du spectateur, au cours de la projection cinématographique: une approche communicationnelle et cognitive*, Université de Montpellier 1, 2002, p.275

*Lost Highway* est un film de 1997. Lynch aimant souvent mélanger les codes et les genres au sein d'une même œuvre, le film oscille entre film noir, thriller et fantastique. Fred Madison, saxophoniste de jazz soupçonne sa femme Renée de le tromper (notamment avec un ami à elle, Andy). En proie au doute, Fred est extrêmement renfermé. Dès le début du film, l'ambiance est anxiogène : Fred et Renée reçoivent sur leur palier de mystérieuses cassettes vidéos sur lesquelles ils voient leur propre maison filmées de l'extérieur. La maison des Madison est froide, impersonnelle, caractérisée au son par l'omniprésence de drones, de sons très lourds dans le registre bas, comme des bourdonnements de ventilations, très en arrière dans le mixage final mais présents quasi-continuellement.

Tenter de résumer et caractériser ce film n'est donc pas mince affaire mais on peut dire que lors de cette séquence de rencontre avec L'Homme Mystère, Fred Madison est plus que jamais dans le doute. L'objet est donc la focalisation sur l'arrière plan sonore, ce bourdonnement impalpable que l'on entend au loin, que l'on ressent dans notre cage thoracique donc difficile à décrire par nature.

Dans la scène de la fête de *Lost Highway*, on peut observer l'utilisation de procédés particuliers en ce qui concerne la mise en scène de l'ambiance et de la musique. Cette séquence raconte premièrement l'isolement de Fred Madison. Depuis le début du film le spectateur évolue au rythme de ce personnage. Accroché à ses silences en attendant la parole, à son renfermement en espérant qu'il s'exprime, le personnage impénétrable et mystérieux est construit. Lynch choisit par cette séquence de nous montrer son malaise permanent, même en société.

En effet, jusqu'ici, la plupart des séquences avaient pour cadre la maison des Madison, sorte de sanctuaire froid et silencieux. Fred Madison est mal à l'aise dans cette ambiance de fête comme le prouve le long silence lorsque sa femme Renée, plutôt alcoolisée, s'accroche au bras de son ami Andy. Ce silence raconte la gêne de ces trois personnages qui ont conscience de ce à quoi l'autre pense mais qui n'osent rien dire. Tel est le mode de fonctionnement de *Lost Highway* : le refoulement ou le non-dit : bref, les manifestations émotionnelles contournées. Fred finit d'ailleurs par dire à Renée en privée au sujet d'Andy « *Il a des amis très cons* ». Double compréhension possible de la phrase, référence à L'Homme Mystère sur lequel nous allons nous pencher ou tout simplement aux amis d'Andy à la fête...

La séquence s'ouvre sur un plan d'invités à la fête batifolant dans une piscine et au son sur une musique plutôt sirupeuse, une sorte d'électro-jazz. Boucles de batteries assez répétitives, harmonie rudimentaire et interventions ponctuelles de phrases musicales : le tout est rythmé, les personnages s'animent mais Fred est extérieur à cette sorte de parade sociale qu'est la fête. La musique est superficielle à l'instar des participants à la fête. Comme l'indiquent Lynch et Gifford dans le scénario : « *The PEOPLE here are wannabe players* »<sup>39</sup>.

Cette musique se dissipe dans un fondu rapide pour laisser place à la construction du drone. Nous appellerons drone l'ambiance sonore construite entre 28'46" et 31'26". Ce drone entre en fondu et puise sa source dans la fin de la musique diégétique envoyée dans une très longue réverbération peu présente dans le niveau de mix. Cette musique sirupeuse est également rapidement filtrée sur la fin. Les fréquences aigues disparaissent, on descend dans le registre grave par différents mouvements réalisés au mixage : fondu, envoi de la source musicale dans la réverbération et coupe rapide des fréquences aigues. Le geste sonore suit le geste musical et narratif, il permet lui aussi de construire une bulle entre ces deux personnages filmés en gros plan comme s'il n'y avait plus rien autour d'eux.

Le premier drone que l'on entend est donc un son très étiré, granulaire et fréquemment pleine bande. Il n'y a pas d'effets de localisation ou de spatialisation en particulier. Dans le mix, cette ambiance est aussi centrale que les voix.

On relève un changement de hauteur à la première question de Fred : « *Où nous serions nous rencontrés ?* ». Cette fréquence semble être une contrebasse dans le registre hyper-grave. En écoutant on peut entendre une légère attaque d'archet et la vibration naturelle de la corde. Cette note, jouée avec le moins d'expressivité possible par l'instrumentiste et mixée en arrière-plan, au même titre que la première composante plutôt pleine bande montre que la bande sonore de cette scène est construite en plusieurs étapes.

Lorsque Fred pose une question à l'Homme Mystère, on franchit un pas supplémentaire dans la construction du drone. On perçoit plus facilement une hauteur musicale.

Enfin, le téléphone tendu par l'homme mystère à l'acteur principal marque une nouvelle étape dans la progression et la tension accompagnée au son par une ambiance plus granulaire renforçant l'aspect dérangent et insaisissable de la scène.

---

<sup>39</sup> GIFFORD Barry & LYNCH David, *Lost Highway – scénario*, Cahiers du cinéma, Paris, 2001

Le drone peut donc être discriminé en plusieurs parties. La terminologie du monteur son serait plutôt d'employer le terme de *rumble*, mais souvent il s'agit d'une fréquence très basse basique et surtout peu évolutive. La composition de drone rend chaque son employé très proche l'un de l'autre, il est normal de les percevoir comme un tout. Un drone est donc un son ou plutôt une composition sonore très riche en fréquences, évolutive, qui peut être construit suivant le parcours narratif d'une scène.

On voit donc que l'utilisation du drone chez Lynch est à la fois électro-acoustique et musicale, le spectateur n'a que très peu de repères de timbres auxquels se raccrocher. Ce qui permet de brouiller les pistes de la perception. Le mélange de timbres additionné au développement temporel étiré justifie le choix de drones comme bande sonore de l'Homme Mystère : hors de tout repère spatio-temporel.

Plus généralement, le drone semble d'une certaine manière brouiller les Lois de la Gestalt, les points sont tellement similaires, proches et étirés dans le temps qu'il est difficile de représenter une structure. L'exemple de la vidéo « *Daniella* » d'Anthony Cerniello est peut être plus parlant : il s'agit du morphing d'un visage humain de l'enfance à la vieillesse en plan fixe durant cinq minutes. On discrimine très bien les étapes lorsqu'elles sont espacées dans le temps mais lorsque l'on est confronté au morphing en action il est très dur de percevoir ces changements.



La bande sonore de ce court métrage composée par Mark Reveley part d'une fréquence fixe et fait entendre les harmoniques de cette fréquence par filtrage. Reveley crée aussi des battements soit en superposant deux fréquences très proches soit en utilisant un LFO (Low Frequency Oscillation). Son et image semblent fonctionner par congruence. Tous deux se basent sur le principe de micros-changements.

Dans le cas de *Daniella*, les changements sonores d'un point rapproché à un autre sont tout de même plus facilement perceptibles que les changements visuels, mais son et image se rejoignent sur leur sens et leur forme obéissant à la loi de destin commun énoncée par la théorie Gestalt : la forme visuelle et la forme sonore vont dans une même direction et elles peuvent être regroupées.

Avec ce court métrage, le réalisateur souhaitait exprimer l'idée que quelque chose se passe, qu'on peut le ressentir mais pas le voir, à l'instar de la vieillesse. Ici, la perception de la continuité est remise en question.

Chez Lynch aussi le son a ce rôle éternel. On a vu que l'ambiance sonore de la rencontre Fred/Homme Mystère est construite en plusieurs étapes. Mais les points sont tellement rapprochés entre eux et semblent tellement faire partie d'un tout, que l'on peut parler aussi bien d'un drone, uni et évolutif que de plusieurs drones qui se succèdent les uns aux autres. On pourrait donc dire au premier abord que le drone est un son tenu qui crée une ambiance mystérieuse mais si l'on se penche sur les composantes de ce son d'ambiance, son organisation temporelle en fonction du récit, on observe que l'évolution est construite en parallèle de la narration et des enjeux de la conversation. On remarque aussi que l'on peut appliquer au drone des paramètres musicaux et qui plus est, des paramètres d'analyse de musique à l'image dans la mesure où ce drone est conçu comme musique à l'image.

Enfin, plus généralement dans *Lost Highway*, l'utilisation du drone participe à la caractérisation de l'isolation progressive et la dérive psychologique de Fred Madison. Le personnage doute de ses actions, de ce qu'il a fait ou non et perd complètement pied avec la réalité. Le son a pour but de transmettre cet état d'esprit via les ambiances. Ici, l'utilisation du drone, de longues trames infinies et impalpables aident à plonger le spectateur dans la psychologie de Fred et le drone fait ainsi écho à l'ambiance en terme de *mood*, d'humeur générale et de climat musical.

### III.3. Vers un continuum : la partition sonore

Le concept de partition sonore, encore assez méconnu aujourd'hui, a été formulé la première fois par Edgar Varèse en 1940 dans un texte intitulé « *Le son organisé pour le film sonore* ». Dès les premières années de cinéma, il s'agissait pour lui d'utiliser ce dispositif afin de renouveler la conception de la musique en termes de démarche artistique, de placement dans l'espace sonore et d'outils de composition. Pour lui, le dispositif sonore permettait un grand contrôle sur les paramètres musicaux (hauteur, intensité, timbre, durée et espace).

Varèse pose donc les bases d'un nouveau paradigme : l'organisation du sonore en termes de matériau au sein du dispositif cinématographique.

Michel Fano, compositeur des films d'Alain Robbe-Grillet (*L'immortelle*, 1963 ; *L'homme qui ment*, 1968...) s'inscrit dans une démarche similaire avec au départ une remarque concrète sur les outils du mixeur son : « *Les feuilles de mixage permettant l'inventaire de tous les sons étaient verticales. Il était beaucoup plus logique pour moi de penser un déroulé horizontal.* »<sup>40</sup>

Au départ, la partition sonore de Michel Fano est une feuille à petits carreaux où chaque carreau vaut dix secondes avec une description de chaque son.

Cette méthode a été appliquée dans le film « *L'homme qui ment* » d'Alain Robbe-Grillet.

Michel Fano concrétise des aspects de la réflexion entamée par Edgar Varèse mais s'axe sur le continuum, l'ordre musical et les formants.

Ce continuum est une remise en question des frontières entre les éléments du sonore. Il s'agit pour Michel Fano d'harmoniser la parole (élément très sémantique) à la musique (élément peu sémantique). La question de la sémantique est essentielle car le son au cinéma propose une palette de matériau d'« épaisseur sémantique variable » Eco. Beaucoup de théoriciens, à l'instar de Pierre Schaeffer, ont plutôt étudié l'hétérogénéité des bruits, de la musique, et de la parole mais Fano cherche la création d'un continuum sonore sans rupture. Pourtant, ce continuum sonore harmonisé permettrait d'écouter le film sans rupture en basculant entre écoutes causale, réduite et sémantique sans rupture.

---

<sup>40</sup> Extrait d'entretiens avec Michel Fano.

Pour Michel Fano, le continuum commence déjà à l'écriture du scénario : les mots, instrumentation de la voix peuvent être assemblés pour leur sonorité, pour créer un jeu rythmique par exemple. Ce qui permet dès l'écriture, une organisation musicale du sémantique. Ainsi le continuum sonore est une véritable fusion entre les domaines du son au cinéma. Chaque son doit être questionnée dans sa source, une écoute réduite doit être appliquée pour les regrouper par formants. Le formant étant l'élément générateur qui lie une composition sonore.

Dans *L'homme qui ment*, lorsque Fano donne à entendre des éclats de verre, des cloches et une déflagration, on constate que ce sont des sons à impact très fort qui sont regroupés. Dans ce film, « *Le son est une abolition du temps cinématographique. Un son renvoyant à une autre partie du film.* »(ibid). L'utilisation du principe de dissonance audiovisuelle lorsque l'on entend un verre se casser sur un plan fixe de verre sur une table est exploitée et poussée dans ses retranchements car c'est la nature même du film qui l'exige : « *Le son devait mentir par rapport à l'image comme le personnage joué par Trintignant ment sur sa condition* »(ibid).

Au niveau pratique Michel Fano prend l'exemple du documentaire animalier de 1976 *La griffe et la dent* de François Bel et Gérard Vienne, Michel Fano met en avant l'adaptation possible du travail entre monteur et musicien : « *Il y avait de nombreux aller-retour entre la monteuse et moi. Si je pensais qu'un son s'exprimerait mieux sur un plan plus long, le montage pouvait s'adapter. Ce processus de travail est impensable aujourd'hui.* » (ibid)

La partition sonore questionne la notion de continuum que l'on peut définir comme un système d'évolution du sonore en fonction de la texture mais elle interroge aussi les formants : les éléments qui orientent le continuum.

La partition sonore est donc une vision de la bande sonore d'un film plus qu'une forme concrète écrite et théorisée : « *Création et recherche devraient être toujours liées. Libre à chacun de créer sa propre partition sonore* »(ibid).

La démarche de Michel Fano est celle d'utiliser le cinéma comme champ d'expérimentation sonore. La partition sonore est un exemple très poussé de fusion totale des mondes sonores et musicaux au cinéma.

## Conclusion

Comme nous avons pu le voir l'ambiance sonore au cinéma est donc fondamentalement narrative au-delà de ses valeurs fonctionnelles, territoriales et esthétiques. Elle fait partie du domaine de la représentation audiovisuelle qui naît d'une représentation de la réalité, d'un point de vue. Ce dispositif est en échange avec le spectateur car l'acte de projection d'images et de sons implique un auditeur-récepteur.

Par concordance de forme avec la musique et des formes telles que l'ambient music et le field recording, nous avons pu mieux cerner des possibilités d'expression narrative pour l'ambiance sonore au cinéma. Ces deux éléments peu sémantiques caractérisés par la durée ne posent pas la question de la localisation dans l'image.

Après avoir mieux défini les postures et les fonctions, la mise en parallèle de l'ambiance sonore et de la musique permettent de déterminer des formes d'organisation du sonore au cinéma. Ambiance et musique peuvent s'exprimer par exemple en alternance, être superposées ou fusionner. Par ce procédé de fusion et notamment l'exemple de *drone* dans *Lost Highway*, les frontières entre ambiance sonore et musical sont malléables. Cette logique de fusion permet alors d'envisager la création sonore au cinéma comme un continuum dans lequel une écoute réduite constante est pratiquée par les acteurs du son. Ce continuum influe sur la démarche artistique et narrative du film et pose même la question de la musicalité de la voix, élément très sémantisé, que l'on emploierait plutôt pour ses qualités intrinsèques de mélodie, de hauteur, de rythme... Il s'agit d'un exemple d'influence du son sur le processus narratif qui traverse l'intégralité de la chaîne de production d'un film.

Ce qui ressort des témoignages, des différences de postures, est l'évocation de contraintes pratiques. Les entretiens de professionnels du sons que nous avons cités évoquent souvent des questions de temporalité de travail entre monteur son et musicien, d'organisation du temps de travail, mais aussi de statut (musicien-artiste et monteur son-technicien).

Dans les exemples d'ambiances sonores narratives que nous avons pu étudier, les monteurs sons et musiciens ont réussi à s'émanciper des questions de place dans la chaîne de production ou de délais. Souvent, le développement d'une ambiance sonore narrative en lien avec la musique naît d'une relation privilégiée qui tend à former un binôme (Lynch & Badalamenti, Valérie Deloof & Alexandre Desplat, Artemiev & Tarkovski pour ne citer qu'eux).

Aujourd'hui, lorsqu'une étape de post-production est terminée il est quasiment impossible de revenir en arrière. Pourtant, parmi les exemples que nous avons vu, il est tout à fait possible d'imaginer des dispositifs originaux, de nouvelles manières travailler le son.

La question du lien entre ambiance et musique met finalement en lumière la porosité et la richesse des matériaux sonores utilisables pour raconter une histoire ainsi que la multitude de postures que l'on peut adopter pour penser un son musical et narratif.



## **BIBLIOGRAPHIE**

CAUX Jacqueline, *Presque rien avec Luc Ferrari*, Editions Main d'œuvre, 2002, 219p.

CHION Michel, *David Lynch*, Paris, Editions de l'étoile, Cahiers du cinéma, collection « Auteurs », 2007 (Nouvelle édition augmentée, première édition : 1992), 320p.

CHION Michel, *Le son*, Paris, Armand Colin, 2004, 342p.

DESHAYS Daniel, *Entendre le cinéma*, Klincksieck, Paris, 2010, 192p.

GALAND Alexandre, *Field-recording – L'usage sonore du monde en 100 Album*, Le mot et le reste, 2012, 305 p.

GALLET Bastien, *Composer des étendues (l'art de l'installation sonore)*, Ecole supérieure des beaux-arts de Genève, collection « n'est-ce pas ? », Genève, 2005, 57p.

GIFFORD Barry & LYNCH David, *Lost Highway – scénario*, Cahiers du cinéma, Paris, 2001, 110p.

KALINAK Kathryn, « *Disturbing the Guests with This Racket* » : *Music and Twin Peaks*, p. 82 à 92, extrait de *Full of Secrets : Critical approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, 1995, 281p.

RODLEY Chris, *David Lynch : entretiens avec Chris Rodley*, Paris, Cahiers du cinéma, 2004, 221p.

ASTIC Guy, *Le purgatoire des sens : Lost Highway de David Lynch*, Paris, Dreamland, 2000

AUBRON Hervé, *Mulholland drive de David Lynch: dirt walk with me*, Crisnée (Belgique): Yellow now, 2006

SCHAFER Raymond Murray, *Le paysage sonore*, Paris, J-C Lattès, 1979, 388p.

SCHAEFFER Pierre, *La Musique Concrète*, Presses Universitaires de France, collection « Que Sais-je » Paris, 1967, 127p.

TARKOVSKI Andrei, *Le Temps Scellé*, Editions de l'Etoile / Cahiers du cinéma, 1989, 300p.

## Mémoires & Thèses

ADJIMAN Rémi, *L'émergence du sens du spectateur, au cours de la projection cinématographique: une approche communicationnelle et cognitive*, Université de Montpellier 1, 2002, 457p.

DELPLANCQ Jeanne, *La modélisation des connaissances dans le montage son au cinéma*, ENS Louis Lumière, 2009, 93p.

GUADALUPE SILVEIRA Carlos Henrique, *La musique de film : introduction à l'étude des attentes musico-filmiques du spectateur*, Thèse de doctorat en Lettres et Arts, Université Lumière Lyon 2, Octobre 2013

JANOT Antoine, *La dissonance audiovisuelle : au-delà du réalisme sonore*, Mémoire de Cinéma et Audiovisuel : esthétique, analyse, création, Université Paris Panthéon-Sorbonne, 2013, 112 p.

JORDAN Randolph, *Starting from Scratch : Turntables, Auditory Representation and the Structure of the Known Universe in the films of David Lynch*, Concordia University Libraries, 2003, 148p.

WILLET Eugene Kenneth, *Music as Sinthome : Joy Riding with Lacan, Lynch and Beethoven Beyond Postmodernism*, The University of Texas at Austin, ProQuest, 2007, 175p.

## NETOGRAPHIE

<http://leblogdocumentaire.fr/paysage-sonore-discontinu-et-oubli-par-d-deshays/>  
Site d'informations et d'analyse sur les arts documentaires au cinéma, à la télévision. Espace ouvert à toute proposition éditoriale, dernière mise à jour le 29 Mars 2016

## **FILMOGRAPHIE**

### **Fictions :**

*Renoir*, Gilles Bourdos, 2012

*Eraserhead*, David Lynch, 1977

*Lost Highway*, David Lynch, 1996

*Mulholland Drive*, David Lynch, 2001

*Mystères à Twin Peaks (TV)*, David Lynch & Mark Frost, 1989

*Twin Peaks – Fire Walk With Me*, David Lynch, 1992

*Enter The Void*, Gaspar Noé, 2009

*L'homme qui ment*, Alain Robbe-Grillet, 1968

*L'immortelle*, Alain Robbe-Grillet, 1963

*Elephant*, Gus Van Sant, 2003

*Stalker*, Andrei Tarkowski, 1979

*Enemy*, Denis Villeneuve, 2013

### **Documentaires :**

*Dans la tête d'un compositeur*, Paul Cordonnier & Arnaud Modena, 2014

*Dans la tête d'un monteur son*, Marina Fernandez & Laure Prignet, 2010

*Il était une forêt*, Luc Jacquet, 2014

*La glace et le ciel*, Luc Jacquet, 2015

*The air is on fire*, Jan-Nils Hansen, 2007

*Sans Soleil*, Chris Marker, 1982

*Le son de David Lynch*, Michaël Souhailé et Elio Lucantonio, 2007

*In Limbo*, Antoine Viviani, 2014

## **CONTACTS PRIS POUR CE MEMOIRE :**

Cyrille Aufort : *Compositeur.*

Daniel Deshays : *Théoricien du son.*

Michel Fano : *Compositeur.*

Thierry Lebon : *Mixeur son.*

Carlos Henrique Guadalupe Silveira : *Compositeur et chercheur en sciences cognitives.*

Déborah Stauffer : *Monteuse son.*